
PlayStation
聖霊機
ライブレード
™
winkysoft

STORY

変化をもとめるでもなく、また不満をぶつけるでもなく、ただ漫然と日常を過ごしていた少年、風見透夜。

心から信頼できる友、同じ時を共有してきた幼なじみの存在によって
平凡ではあるが穏やかな日々を過ごしていたものの彼の心を完全に満たすことはできないでいた。

ゆっくりと流れつづけるはずだった日常。
しかし、それは桜の舞い散る季節に突如として終わりを告げる。目前に飛来する巨大ロボット、戦闘……。
そんなことが現実におこるはずがないと理性は告げるが
頬を伝う赤い雫と鋭い痛みはそれが逃れえぬ現実であることを証明していた。
やがて、決定的な日常との訣別は、トウヤを異世界へと導くというかたちで訪れる。

CONTENTS

For Japan Only
プレイヤー 1人
メモリーカード 1ブロック
SLPS 02652

ゲームの流れ

基本的には各シナリオ毎にストーリーが進むアドベンチャーパートと聖霊機による戦闘を行う戦術パートによって物語は進んで行きます。またゲーム前半から登場する移動母艦リーボーフェンが手に入ることにより、各キャラクターとの会話を楽しむプライベートパートが発生します。

ゲームの進み方

アドベンチャーパート
▼
戦術パート
▼
アドベンチャーパート
▼
インターミッションパート ▶ プライベートパート
▼
次のシナリオへ進む



聖霊機
ライブレード

■ゲームの特徴

●攻撃方向の修正【戦術パート】
正面以外から攻撃を受けると敵の命中率が高くなります。またユニットの正面、側面背面への攻撃のダメージの割合が違い、背面が一番大きくダメージを受けてしまいます。

●高度を確認【戦術パート】
戦術マップの地形によって高さが違います。戦闘前には攻撃内容確認ウィンドウの右下に高度差が表示されます。低いところから攻撃すると命中率が低くなります。

●ZOC（ゾーン・オブ・コントロール）【戦術パート】
通称ゾックと呼ばれるこの特徴は、敵と接触した場合、その相手によって自分の移動が制限されてしまうことを言います。相手の所に回り込めないときはZOCが働いていると考えたほうがいいでしょう。

●プライベートパートでの面会【プライベートパート】
仲間との会話を行うことによって、仲間達の信頼を得たり、恋愛感情を高めたりすることができます。主にトウヤのパートナーとなるキャラクターとの話がメインとなるでしょう。ただし、必ずそのキャラクターに会えるわけではありません。その時の話の流れで状況が変わっていきます。

コントローラの使い方

コントローラ



アナログコントローラ



	アドベンチャーパート、プライベートパート	戦術パート
方向キー	カーソルの移動 トウヤの移動（プライベートパート時）	カーソルの移動 ライブレードの場合のみ、操者／ユニットステータスウィンドウ表示時、方向キーの左右を押すとパートナーとの能力画面を切り替えすることができます。
SELECTボタン	――	ユニットの敵味方識別カラーを切り替えます。
STARTボタン	――	――
○ボタン	決定 各部屋のドアの前で押すと、中に入ることができます。（プライベートパート時）	決定 カーソルで選択したユニットの、個別コマンドを開きます。 ユニット以外の場所で押すと全体コマンドを開きます。 操者／ユニットステータスウィンドウ表示時に押すと武器ステータスウィンドウを表示します。もう一度押すとステータスウィンドウに戻すことができます。
×ボタン	キャンセル トウヤの移動速度アップ（プライベートパート時）	キャンセル 押しながら方向キーを操作すると、画面のカーソルが素早く移動します。
□ボタン	トウヤの移動速度アップ（プライベートパート時）	押しながら方向キーを操作すると、画面のカーソルが素早く移動します。 手前と奥で、重なった地形のカーソルの切り替えをします。
△ボタン	メニューウィンドウを開きます。（プライベートパート時）	全体コマンドを開きます
R1ボタン	メッセージ早送り。押している間、メッセージを早送りすることができます。	味方ユニット送り。未行動味方ユニットにカーソルを合わせます。 攻撃や修理の目標を決定する際に、相手にカーソルを合わせます。
L1ボタン	メッセージ送り。	味方ユニット戻し。未行動味方ユニットにカーソルを合わせます。 攻撃や修理の目標を決定する際に、相手をカーソルを合わせます。
R2ボタン	――	敵ユニット送り。敵方ユニットにカーソルを合わせます。
L2ボタン	――	敵ユニット戻し。敵方ユニットにカーソルを合わせます。

ゲームの始め方



聖霊機ライブレードのディスクをプレイステーション本体に正しくセットして電源を入れるとオートデモムービーに続いてタイトル画面が表示されますので、ここで方向キーの上下で項目を選択、○ボタンで決定してください。またオートデモムービー中に×ボタンを押すとムービーをスキップしてタイトル画面が表示されます。



■最初からゲームを始める場合

最初から遊ぶ場合は、NewGameを選んで○ボタンを押してください。

■続きからゲームを始める場合

続きから遊ぶ場合は、Continueを選んで○ボタンを押してください。
次にメモリーカードを差し込んでいるメモリーカード差込口を選択し、呼び出したいデータを選択します。



Character File

トウヤ・カザミ(風見透夜)

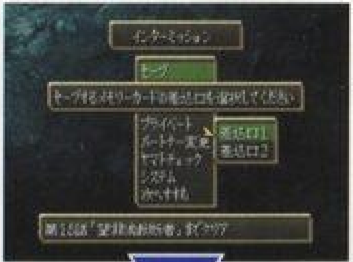
因果律の変調に巻き込まれアガルティアに召喚された少年。
根はかなり熱血な部分があるが、やや暗い雰囲気を持つ二枚目。
本人は気にしていないが、ややぶっきらぼうで、口が悪い。
聖霊機ゼイフォンの操者。



聖霊機
ゼイフォン

セーブ方法

ゲームのセーブは、インターミッションで行う方法と、戦術パートのマップ攻略途中で行う方法とプライベートでの方法があります。セーブのコマンドを選択し、○ボタンを押すとメモリーカードの選択になりますので、メモリーカードが差し込んであるメモリーカード差込口を選択して○ボタンを押してください。次にセーブするファイルを選んで○ボタンを押すとセーブされます。
なお、セーブするには1ブロック以上の空き容量が必要です。





※データは1ブロックにつき3ヶ所セーブすることができ、1枚のメモリーカード（15ブロック）で最大45ヶ所までのデータを記録することができます。



Character File

アイ・テンノージ（天王寺亜衣）

トウヤよりも先にアガルティアに召喚された徹底的に能天気なお気楽極楽女子高生。
誰とでもお友達になれる特技を持つ。どうでもいいような事は計画的に物事を進めるが、肝心な時に限って考えるより先に行動するタイプ。どっちにしてもあまり先のことは考えていない。
聖霊機ビシャールの操者。



聖霊機
ビシャール

戦術パート

■出撃ユニットの選択



仲間が揃ってくると戦術パートの最初に出撃ユニットの選択が表示されることがあります。その時には出撃させるユニットを選択してください。R1ボタンを押すと、表示をレベル順やHP順に並べ替えることができます。

■主なコマンド

戦術パートで使用されるコマンドは、2種類あります。
ここではその2種類のコマンドの説明を行います。

個別コマンド



ユニットにカーソルを合わせて〇ボタンを押すと表示され、指定したユニットに各種の行動を実行させます。

●移　動:ユニットを移動させるときに使用します。
　　　（4方向を敵に囲まれているときには移動できません。）
☆攻　撃:敵を攻撃するときに使用します。
●信　頼:信頼コマンドを使うときに使用します。
●能　力:ステータス画面の表示をします。
☆待　機:ユニットを待機させます。
☆修　理:味方ユニットのHPを回復。
☆補　給:味方ユニットの武器の残弾を回復。ただし闘志が5下がります。
☆変　形:ユニットを変形させます。
☆キ　ス:ライブレードのみ存在する「コマンド」でパートナーのプラーナを消費させることでトウヤのプラーナを回復させます。
　　　これは特別なイベントをクリアしていないと、コマンドは表示されません。
　　　また、使用回数が一定数を超えるとキャラクターによって好感度が下がったり、使用できなくなる場合もあります。

※☆印は、状況に応じて出現します。

全体コマンド



△ボタンまたはユニットのいない場所で○ボタンを押すことで表示され、フェイズの終了・部隊表・システム設定等に使用します。
データをセーブするのもここで行います。

- フェイズ終了：プレイヤーフェイズを終了し、コンピュータ側に移ります。
- 部隊表：現在、出撃しているユニットを表示します。
  特定のユニット名にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、指定したユニットのマップ上の現在位置にカーソルが移動します。
  また、L1ボタンを押すと味方と敵と全体の部隊表を切り替え、R1ボタンを押すと、表示をレベル順やHP順に並び替えます。
  Eマークは行動済みのユニットを表します。
- 反撃命令：コンピュータが判断する"反撃"のパターンを変更できます。最初は「マニュアル」に設定されています。
- 作戦目的：そのマップ上で与えられた目的を確認できます。途中で変更されることもあるので忘れたときに確認しましょう。
- 撤退：戦術画面の最初からやり直します。撤退した場合は、資金・EXP（経験値）は引き継ぐことができます。
- システム：プレイヤーの好みに応じてゲームシステムの設定を変更することができます。
- セーブ：マップ攻略の途中でゲームをセーブできます。ここでセーブしたデータはスタート画面の『Continue』で再開することができます。



Character File

カスミ・スオウ（蘇芳佳澄美）

トウヤとは幼なじみ。家庭的で控えめな性格。ついでに内気でおとなしく、引っ込み思案。
ただしキレると周りが見えなくなるらしい。トウヤと同じく因果律の変調に巻き込まれ、アガルティアに召喚された。
聖霊機オルベストの操者。



聖霊機
オルベスト

戦闘の進め方







戦術マップではプレイヤー側のユニットとコンピュータ側のユニットが交互に戦闘を行い進めていきます。勝利条件を満たすとその戦術パートはクリアしますが、敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーとなってしまいます。

［戦闘の手順①］
味方ユニットにカーソルを合わせ、個別コマンドを表示させ「移動」を行ってください。
次にカーソルを動かし、移動したい地点で○ボタンを押してください。

［戦闘の手順②］
機体の攻撃範囲内に敵がいると、「攻撃」のコマンドが表示されます。
このコマンドを選択することによって、相手に攻撃をすることができます。
攻撃後は行動終了となり、次のターンまで動かすことはできません。
また、攻撃せずに「待機」を選択すると行動終了となります。
※武器の中には、弾数・プラーナ・闘志を必要するものがあります。この必要条件を満たしていないと使用することができなくなり武器名が赤色で表示されます。

［戦闘の手順③］
味方ユニットのHPが残り少なくなったら「修理」を使えるユニットや信頼コマンドを使って回復させてください。
※信頼コマンドについてはP12の「特殊能力と信頼コマンド一覧」を参照してください。

［戦闘の手順④］
味方ユニットの行動が終わったら、△ボタンで全体コマンドを表示し「フェイズ終了」を選択すると、コンピュータ側のフェイズに移ります。

■反撃方法の設定

敵からの先制攻撃を受けた場合、プレイヤーのユニットは反撃することができます。
その反撃は、基本的にコンピュータが自動的に判断して行いますが、「全体コマンド」の「反撃命令」を「マニュアル」に設定しておけば、反撃時の対応を「反撃開始」「武器選択」「回避」「防御」の4項目から選択できます。ただし、背後からの攻撃の場合は「防御」は選択できませんのでご注意ください。
また、各L1、L2、R1、R2ボタンで戦闘時のカットイン表示のON／OFFの設定することができます。

■高度差について

マップ上は平地だけとは限らず、高度差が存在します。そのため、各ユニットは高度差が2以上の地形には移動できません。
ただし、特殊能力のプラズマモーターを備えているユニットはある程度の高度はジャンプで昇ることができます。

インターミッション

インターミッションでは、現在の進行状況をチェック、ユニットの改造ができます。
また、移動母艦リーボーフェン入手後はトウヤ（プレイヤー）が艦内を移動し仲間達と会話できるプライベートパートが発生します。プライベートパートについてはP9を参照してください。

■インターミッションコマンド



- セーブ：現在の状況をセーブすることができます。
  セーブの仕方はP4を参照してください。
- ステータス：インターミッションでは、全体的なユニットの能力を見ることができます。
  ○ボタンを押すと武器能力画面に切り替わります。
- ユニット改造：戦術パートで獲得した資金を使って、味方ユニットの改造強化をします。方向キーの上下で改造したいユニットを選択し、○ボタンで決定してください。そのユニットの改造画面が現れ“最大HP”“装甲”の2項目に対して9段階の改造ができます。ただし、改造には費用がかかるので注意してください。
  ※物語の始めのほうでは3段階までしか改造ができませんが、物語が進むにつれて最大9段階まで改造することができるようになります。
- プライベート（プライベートのイベントがある時のみ発生）
  ：プライベートパートに入ります。
- パートナー変更：聖霊機ライブレードを手に入れると現れるコマンドでトウヤのパートナーを入れ替えることができます。また、ライブレードから降ろしたパートナーは自動的に自分の機体に乗ります。
- ヤマトチェック：ヤマトによる仲間の好感度を確認することができます。
- システム：プレイヤーの好みに応じてゲームシステムの設定を変更することができます。
- 次へすすむ：インターミッションでユニットの改造やチェックを済ませたら、「次へすすむ」を選択してください。物語が次へと進みます。



①操者名、現在のレベル、改造するユニット名
②現在の資金
③改造するための必要な費用
④最大HP：ユニットの最大HPを上げることができます。
⑤装甲　：ユニットの装甲値を上げることができます。

プライベートパートについて

プライベートパートは、移動母艦リーボーフェンを入手後に発生します。ここでは艦内のフィールドマップで自由に移動して仲間と会話することにより、信頼度（男性／女性）、好感度（女性のみ）を上げることができます。基本的には信頼度をあげてチームワークをよくすることが目的ですが、好感度をあげることによって、親密になることもあります。
また、信頼度が上がると、新しい信頼コマンドを覚えたり、現在のプラーナ値が増加したりと、戦闘が有利に進むようになる大切な要素となります。
まずは手順を紹介しますので、スムーズに遊べるように内容をよく把握しましょう。

階層表示

資金

話題ポイント
話題リストを選択するためには話題ポイントが必要になります。
この話題ポイントは、次のシナリオへ持ち越すことはできません。

プライベートコマンド



選択している話題
話題リストから仲間と会話するために選択した話題が表示されています。

■プライベートコマンド

- セーブ：現在の状況をセーブすることができます。セーブの仕方はP4を参照してください。
- 移動：プライベートパート中に選択できるコマンドで、移動したい目的地を選択すると、一瞬で選択したポイントに移動できます。
- 話題リスト：プライベートパート中に選択できるコマンドでストックされている話題内容を選択することができ、選択した内容の話題について仲間と会話をすることができます。
- パートナー変更（ライブレード入手後から発生）：聖霊機ライブレードを手に入れると現れるコマンドで、トウヤのパートナーを入れ替えることができます。また、ライブレードから降ろしたパートナーは自動的に自分の機体に乗ります。
- ヤマトチェック：ヤマトによる仲間の好感度を確認することができます。
- システム：プレイヤーの好みに応じてゲームシステムの設定を変更することができます。
- 終了する：プライベートパートを終了し、インターミッションに戻ります。

プライベートパートの基本 通常会話

ここでは、仲間との基本的な会話の手順を説明します。



①艦内を探索する

プライベートパートの第一歩は、艦内を散歩することで仲間を見つけることから始まります。艦内にはたくさんの部屋があり、部屋の中に仲間がいる場合は部屋に仲間の顔が表示されます。



②仲間のところへ移動

部屋の前で、○ボタンを押すと仲間と会話をすることができます。
また会話の途中で選択肢が出てくることがあります。選択肢の選び方によって、新たなイベントが発生したり、信頼度や好感度が大きく増減することがあるので慎重に選びましょう。
選択肢は、方向キーの上下でカーソルを動かし、○ボタンで決定します。



Character File

クロビス・カミリオン

元ブラジル空軍パイロット。軍を除隊後、因果律の変調に巻き込まれてアガルティアに召喚されてやってきた。基本的には陽気で人懐っこい性格で、女性には手が早い。意外な面としては、酒が一滴も飲めない。重爆機バルドックの操者。

アーサー・ヌコモ

アガルティアに召喚されてきたジンバブエ人。
冷静沈着。かなりのインテリな上に、身体能力も高い。普段はあまり目立たないが、メンバーの良識・知性的な存在。
聖霊機ドライデスの操者。



プライベートパートの応用　話題を使った会話



通常、話題内容を選択していない状態で仲間と会話をしても信頼度や好感度、イベントなどに大きく影響を与えることはありません。しかし、話題リストから話題内容を選択した状態で仲間と会話することで、奥の深い話になり、信頼度や好感度が大きく増減したり新たなイベントが発生したりします。
ただし、話が終了すると話題ポイントが1減ります。
つまり、話題ポイント分しか話題内容の話をすることができないということです。
話題内容は、シナリオが進むと徐々に増えていきます。





①プライベートコマンドを表示する

フィールド画面のときに△ボタンを押すとプライベートコマンドが表示されます。「話題リスト」コマンドにカーソルを合わせて○ボタンを押してください。

②話題リストにある、話題内容を選択する

話題リストの中には、現在選択できる話題内容がストックされています。
方向キーでカーソルを動かし、使いたい話題内容に合わせて、○ボタンで決定してください。

③仲間に会いに行く

話題内容を選択後、画面下部に選択した話題内容が表示されます。この状態で話題内容に関係する仲間に会いに行きましょう。きっと、仲間はあなたのことを信頼してくれるでしょう。
　※会話をしなくてもある程度の信頼度は得ることができます。

■強制イベントについて
艦内を移動しているときに強制的に会話イベントが発生することもあります。

ユニット特殊能力と信頼コマンド一覧

ユニット特殊能力の種類と効果

名　称	効　果
プラズマバリア	エネルギー系の間接攻撃のダメージを軽減します。
特殊フィールド	〈ゼ＝オード〉各機に搭載されているフィールド。 すべての攻撃のダメージを軽減させます。
対フィールド	〈ゼ＝オード〉各機に搭載されている特殊フィールドを無効化し、通常のダメージを与えることができます。
バリア	すべての攻撃のダメージを軽減します。
プラズマコート	近接攻撃ダメージを軽減します。
対実弾バリア	実弾武器の間接攻撃ダメージを半減する
HP回復	ターンの始めにHPが一定値回復します。 小・中・大回復の3種類存在します。
プラズマモーター	通常では移動できない高低差のある地形（崖など）にジャンプ移動することができます。 名前の後ろにある数値が垂直ジャンプできる高度を指します。 例えば、プラズマモーター2の場合高低差が＋2～－2までなら移動することができます。
修理能力	ユニットのHPを回復することができます。 ユニットコマンドの「修理」で使用できます。
補給能力	ユニットの残弾を全回復することができます。 ユニットコマンドの「修理」で使用できます。使用した場合、闘志が5下がってしまいます。
変形	飛行形態及び歩行形態に変形します。

信頼コマンドの種類と効果

コマンド	効　果
絆	指定した仲間ユニットのHPを小回復させます。
友　情	全ての仲間ユニットのHPを中回復させます。
激　励	1人だけ仲間の闘志を上げます。
加　速	指定した仲間ユニットの移動力を上げます。
集　中	1ターンの間、仲間1人の命中能力を上げます。
直　感	1ターンの間、仲間1人の回避能力を上げます。
鉄　腕	仲間1人の攻撃力を上げ、1回だけ敵にダメージを与えることができます。
鉄　壁	仲間1人の防御力を上げ、1回だけ敵からのダメージを軽減することができます。
再　動	行動終了した仲間1人に行動権を譲ります。
察　知	指定した仲間のユニットは必ず攻撃を正面で受けます。


聖霊機
ライブレード
TM



winkysoft

お問い合わせ先：ウィンキーサポート TEL 06-6386-7136（平日10:00～17:00）

SLPS 02652